Texto de apoyo a manual de video (https://youtu.be/WLu7Ed9Kfx8)

Manual de construcción de una Stasis Chamber mediante un mecanismo de carga de Chunks con botas de Frost Walker

¿Qué es una Stasis Chamber?

Una Stasis Chamber es una máquina que mantiene una perla de Ender suspendida para activarla intencionalmente en cualquier momento.

- Etimología
  - La palabra “stasis” viene del griego “στάσις” (stasis), que significa estabilidad.
  - Chamber en inglés significa cámara o cabina, es decir, un compartimiento cerrado.

  Esta máquina se conoce comúnmente como Stasis Chamber porque funciona manteniendo la perla suspendida y probablemente como referencia a las cabinas de ciencia ficción que mantienen humanos y otros seres orgánicos en estado de animación suspendida. Sin embargo, dado que el verdadero fin de la máquina es teletransportar al usuario, considero que un término más apropiado sería “Cámara de teletransportación”.

Principios básicos

La máquina funciona aprovechando los siguientes principios:

- Suspensión de la perla y carga de Chunks
  Para mantener la perla suspendida simplemente se usa una columna de burbujas colocando un bloque de arena de almas en el fondo del agua. A partir de la actualización 1.21.2, las perlas de Ender cargan el Chunk en el que se encuentran mientras viajan y una zona de 5x5 Chunks alrededor de la perla al lanzarla. Esto permite que la perla pueda caer incluso si la lanzamos fuera de nuestra distancia de renderizado. Este principio se puede usar también para cargar Chunks y mantener granjas funcionando todo el tiempo, pero debe tomarse en cuenta que solo el Chunk donde la perla está volando se carga completamente y los otros Chunks alrededor solo se cargan como “Lazy Chunks”, o Chunks débiles. Los Lazy Chunks no procesan entidades, únicamente actualizan bloques. Los Chunks permanecerán cargados mientras el jugador que lanzó la perla esté conectado al mundo o al servidor y se

descargan cuando el jugador abandona el mundo. Sin embargo, al entrar nuevamente la perla carga otra vez los Chunks.

- Botas con Frost Walker

  Este encantamiento para las botas congela los bloques de agua alrededor del jugador al caminar, pero también funciona al colocar las botas en un soporte para armadura. Es posible encontrarlo en los templos de la jungla, en los cofres de la fortaleza del portal del End, pescando o comerciando con un aldeano bibliotecario.

- Mecanismo de Redstone

  El mecanismo es bastante sencillo y únicamente necesitamos un Observer, un repetidor, cinco polvos de Redstone y una antorcha de Redstone para construir un inversor. Un inversor de Redstone es una señal que permanece activa de forma predeterminada y se desactiva al activar el mecanismo.

Construcción

- Materiales
  - 1 soporte para armadura
  - Unas botas encantadas con Frost Walker, conocido en la traducción al español como Paso Helado.
  - 1 Observer
  - 1 repetidor
  - 1 antorcha de Redstone
  - 1 pistón pegajoso
  - 1 trampilla
  - 1 bloque de arena de almas
  - 5 polvos de Redstone

Comenzamos excavando una columna de 7 bloques y colocando la arena de almas en el bloque número 7. Llenamos los 6 bloques restantes con agua y colocamos la trampilla en el último bloque. Es importante colocarla como se muestra en el video. Colocamos el soporte para armadura con las botas encantadas con Frost Walker y colocamos un Observer apuntando la entrada hacia un bloque de agua junto a la columna de burbujas. Colocamos un repetidor detrás del Observer para cargar activamente el siguiente bloque y dividir la señal de Redstone y establecemos el retraso máximo en el repetidor. Colocamos el polvo de Redstone como se muestra en el video hacia la trampilla y hacia la antorcha de Redstone, donde el inversor mantendrá activado el pistón pegajoso hasta que la máquina

se active. Colocamos el pistón pegajoso apuntando hacia el bloque de agua que se congelará y con eso la máquina estará lista para funcionar.

Uso y aplicaciones

El proceso de funcionamiento es el siguiente:

Levantamos la trampilla y lanzamos una perla dentro de la columna de burbujas para mantenerla suspendida. Es importante lanzarla apuntando hacia el centro del bloque o de lo contrario chocará con las paredes y nos teletransportará hacia el agua. Si esto sucede, basta con intentar otra vez hasta que la perla quede correctamente suspendida. Cuando queramos activarla simplemente salimos del mundo, esperamos 3 segundos para que se descarguen los Chunks y entramos otra vez. Es importante esperar al menos 3 segundos al abandonar el mundo, pues es el tiempo que toman los Chunks en descargarse. Si entramos muy rápido, los Chunks no se descargarán y la máquina no se activará, pero tampoco se romperá. Basta con salir otra vez y esperar más tiempo para activarla correctamente. Al salir del mundo y descargar y cargar nuevamente el Chunk, las botas congelarán el bloque de agua frente al Observer. Las botas no cargarán el bloque de agua donde está suspendida la perla porque el encantamiento no funciona en agua en movimiento, por lo que la columna de burbujas evita que el agua se congele. Al congelarse el bloque, el Observer detectará la actualización del bloque de agua y mandará una señal al repetidor, que a su vez cargará activamente el bloque siguiente. La señal de Redstone de la izquierda activará la trampilla, tocando así la perla y teletransportando al jugador hacia la columna de burbujas. La señal de Redstone de la derecha desactivará la antorcha de Redstone, que a su vez desactivará momentáneamente el pistón pegajoso, jalando el bloque de hielo que se descongelará al regresar a su posición original. De esta forma la máquina estará preparada para usarse nuevamente al instante. Bastará con levantar la trampilla y lanzar otra perla.

Esto es útil para alejarnos de nuestra base grandes distancias y regresar al instante sin importar qué tan lejos estemos. Incluso es posible activarla desde otras dimensiones. También es útil para salvarnos de la muerte, pues nos teletransporta al instante al entrar de nuevo al juego y al aparecer en el agua apaga el fuego inmediatamente. Esta máquina funciona en mundos en solitario y en servidores multijugador.

Decoración

Basta con rodear el mecanismo con pilares de piedra o cualquier material y paredes de vidrio para cerrar el espacio y que transmita la sensación de una cámara o una cabina.

Texto de apoyo a manual de video (https://youtu.be/WLu7Ed9Kfx8)

También podemos colocar un Shrieker para simular una antena con un sensor calibrado oculto que se activará cuando nos teletransportemos a la máquina.

Para ello colocaremos un atril con un libro con quince páginas. Nos aseguramos de colocar el libro en la página 2, seguido de un comparador y otro bloque más al frente. Luego colocamos el sensor calibrado con la franja morada apuntando hacia el comparador y lo rodeamos con bloques. Inundamos el sensor para que no haga ruido cuando se active y listo. La máquina lucirá futurista.

Créditos y notas finales

El diseño de esta máquina pertenece al FBI. Puedes consultar el video original en este enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=0L4zVYxYc5o

- Esta máquina solo funciona en Java. En Bedrock las perlas de Ender no cargan Chunks.
- La máquina es capaz de teletransportarte desde cualquier dimensión hacia cualquier dimensión, pero es imposible construirla en el Nether porque se necesita agua para suspender la perla. Se han probado diseños con bloques de miel y de Slime, pero hasta la fecha los resultados son inconsistentes.
- Esta máquina funciona perfectamente en la versión más actualizada del juego, que a la fecha de creación de este video es la 1.21.8, pero solo funciona desde la versión en que se añadió la función de cargar Chunks a las perlas, desde la 1.21.2.
- Si el jugador muere, la perla desaparecerá y la máquina no podrá funcionar.
- La máquina funciona en mundos en solitario y en servidores multijugador.
- Come frutas y verduras.

Autor: Amarillito1 (https://www.youtube.com/@amarillito01)